

GUARDIA DE LOS RESCOLDOS

Una enorme mole de piedra y bronce aparece de improvisto, liberando bocanadas de humo acre desde sus fauces. Un calor intenso emana de su superficie, dejando tras de sí un rastro humeante.

GUARDIA DE LOS RESCOLDOS

VD 13

Ajeno Enorme (extraplanario, fuego, legal, maligno) siempre LM

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +20, Escuchar +20

Aura fuego (30'); ver texto

Idiomas ígneo, infernal

CA 33, toque 10, desprevenido 31; fortificante 25% (-2 tamaño, +2 Des, +23 natural)

pg 162 (13 DG); curación rápida 5; **RD** 15/bueno; muerte agónica

Inmune fuego, veneno

Resiste ácido y frío 10; **RC** 23

Fort +18, **Ref** +12, **Vol** +12

Debilidades vulnerabilidad al frío

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 golpetazos +22 cada uno (1d8+10 más 1d6 por fuego)

Espacio 15'; **Alcance** 15'

Atq base +13; **Prs** +31

Opciones de ataque golpe alineado (legal, maligno)

Acciones especiales aliento de fuego

Características Fue 30, Des 15, Con 26, Int 3, Sab 18, Car 9

AE aliento de fuego, aura de fuego, golpe alineado, muerte agónica

Dotes Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una aptitud (aliento de fuego)

Habilidades Avistar +20, Equilibrio +18, Escuchar +20, Trepar +26

Avance 14-26 DG (Enorme)

Aura de fuego (Sb): si un guardia de los rescoldos queda reducido a la mitad o menos de su total de pg, emitirá un aura de fuego producido por las llamas que se escapan de sus heridas. Las criaturas en un radio de 30' de él sufrirán 1d6 puntos de daño por fuego, al final de cada turno del guardia. Las criaturas afectadas podrán realizar un TS de Fortaleza contra CD 24 para reducir el daño a la mitad. La CD del TS se basa en la Constitución.

Fortificante (Ex): 25% de probabilidades de ignorar el daño adicional causado por un ataque furtivo o golpe crítico.

Muerte agónica (Sb): cuando muere, un guardia de los rescoldos detona en una explosión de 60' de radio, que causa 3d6 puntos de daño contundente y 3d6 puntos de daño por fuego a todo lo que esté en dicho área (Reflejos CD 24 mitad). La CD del TS se basa en la Constitución.

Aliento de fuego (Sb): cono de 30', una vez cada 4 asaltos, daño 6d6 por fuego más *ralentizar* (como el conjuro) durante 4 asaltos. Reflejos CD 24 mitad. La CD del TS se basa en la Constitución.

Regalos de Imix, el Príncipe de los elementales de fuego malignos, los guardias de los rescoldos son criaturas de pocas luces y un mal primigenio, que extienden la siniestra voluntad de su señor al servicio de los efrit y demás criaturas ígneas malvadas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los guardias de los rescoldos suelen ser sicarios de otras criaturas al servicio de Imix, como salamandras, gigantes del fuego o efrit. Su único propósito en el mundo es propagar el dolor y la miseria, por lo que atacarán alegremente a cualquiera que se cruce en su camino. Empezarán expulsando un cono de fuego, para *ralentizar* a sus adversarios. Después se lanzarán al fragor del combate, barriendo toda oposición con sus enormes puños hasta que su aliento vuelva a estar disponible.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Imix entrega a los guardias de los rescoldos a sus seguidores más fieles. Ninguna criatura rechazaría tal regalo, ni siquiera aunque estos seres tienen poca utilidad al margen de matar y aplastar. Sus nuevos amos no perderán la oportunidad de llevarlos consigo en sus correrías por otros Planos. Los bajás efrit usan a los guardias de los rescoldos como mercenarios y guardianes, llegando incluso a alquilar sus servicios a terceros a cambio de riquezas o esclavos.

El protector del flámico (NE 14): una salamandra flámica (*Mm*, pág. 232) ha recibido la profecía de que está destinada a convertirse en una gran hechicera, que extenderá el mal por todo el mundo en una oleada de fuego. En la actualidad se encuentra de viaje en una caravana que viaja a un gran templo del plano Material, donde podrá liberar todo su potencial.

Cuando los PJs encuentren la caravana, no hallarán ni rastro del flámico. En lugar de ello, hará acto de presencia un guardia de los rescoldos. Tres salamandras normales lideran la comitiva, con otras dos en la retaguardia. El resto de la caravana está compuesto por 14 sectarios (todos ellos humanoides Adp 1), que actúan como carne de cañón.

El flámico se encuentra en el interior del guardia de los rescoldos, a salvo gracias a su inmunidad al fuego. Los personajes podrán emplear magia de adivinación para dar con él, o simplemente dejarlo al descubierto al matar a su protector.

Los mercenarios de Bortrax (NE 18): un diablo de la sima llamado Bortrax ha cerrado un pacto con un bajá ifriti de la ciudad de Oropel, para obtener los servicios de cinco guardias de los rescoldos. Bortrax pretende enviar al grupo al plano Material, para vengarse de una villa en la que fueron ejecutados varios de sus sectarios.

La villa está ubicada en un valle fluvial, por lo que los PJs que logren atraer a los guardias hasta el agua (o detenerlos antes de que la crucen) podrían obtener cierta ventaja al ralentizarlos o minimizar el peligro de sus ataques ígneos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GUARDIAS DE LOS RESCOLDOS

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los guardias de los rescoldos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
23	Este es un guardia de los rescoldos, una criatura del plano Elemental de fuego. Un guardia de los rescoldos puede expulsar un cono de llamas que ralentiza mágicamente a quienes quema. El frío es su mayor debilidad.
28	Los guardias de los rescoldos son creados por Imix, el Príncipe de los elementales de fuego malignos. Su esencia vital, el fuego, está atrapada bajo una piel de bronce y piedra que es resistente a todas las armas salvo las de alineamiento bueno. A pesar de su gran capacidad curativa, los guardias de los rescoldos se ven incapaces de contener su fuego interior si sufren heridas graves, abrasando a todos los que los rodean con las llamas y el calor que manan de su cuerpo.
33	Si un guardia de los rescoldos muere explotará con fuerza devastadora, cubriendo los alrededores con una lluvia de cenizas y roca.

ECOLOGÍA

Se dice que cuando un lacayo de Imix agrada a su amo, el Príncipe elemental hace que uno de sus guardias de los rescoldos se alce de un lago de magma. Formados por las llamas más ardientes contenidas en un caparazón de roca y bronce, estos seres avanzan con la firme determinación de servir a su señor. No necesitan ningún tipo de alimento, ni sienten realmente ningún deseo propio. En lugar de ello se limitan a ir donde les mandan, dando rienda suelta a la maldad que arde en su interior.

Entorno: los guardias de los rescoldos son nativos del plano Elemental de fuego, donde se los puede encontrar vigilando los palacios de los nobles más importantes. No suelen ser muy corrientes en otros lugares, aunque algunos osados viajeros planarios afirman haber contemplado legiones de estas criaturas recién salidas de las bolsas de tierra elemental que burbujean en sus mares de lava.

Características físicas típicas: un guardia de los rescoldos típico mide 18' de alto y pesa unas cuatro toneladas. Su cuerpo rocoso está jalonado por pequeñas vetas bronceínas, lo cual le da un aspecto muy parecido al de un elemental de tierra Enorme. La diferencia más obvia son las llamas que titilan en sus ojos y boca, así como el tremendo calor que emana de su cuerpo cuando es herido.

Alineamiento: aunque poseen una inteligencia limitada, los guardias de los rescoldos rezuman maldad, como queda claro por los jocosos gruñidos que emiten cuando matan a sus enemigos. Estas criaturas siempre son legales malignas.

SOCIEDAD

Los guardias de los rescoldos son ciegamente obedientes y siguen cualquier orden de todo aquel al que consideren una autoridad legítima. Su mente es tan espesa como su cuerpo, pero su naturaleza y las circunstancias de su creación les confieren inclinaciones malignas y un deseo por hacer daño. La camaradería

o el compañerismo les son totalmente ajenos, aunque sienten un extraño impulso por unirse a otros de su especie cuando no tienen ninguna orden concreta en otro sentido.

TESORO TÍPICO

A simple vista se pueden divisar las vetas bronceínas que recorren el cuerpo de un guardia de los rescoldos. Con una inspección más detallada se podrá comprobar que es un metal carente de todo valor.

Los guardias de los rescoldos no acumulan tesoros. Divide el tesoro estándar de un monstruo del VD del guardia a partes iguales entre sus compañeros y su comandante, o como parte de la recompensa entregada a los PJs por los agradecidos inocentes salvados de su ira.



Guardia de los rescoldos

LOS GUARDIAS DE LOS RESCOLDOS EN EBERRON

Durante el último siglo, cuando los mares de Fernia quedaron limitados con el plano Material, un ifriti loco llamado Ayim se liberó de su prisión y lideró a un grupo de guardias de los rescoldos hasta conquistar un pequeño reino en el norte de Xen'drik. Los meses siguientes fueron una sucesión de batallas contra los drow vecinos, pero con el tiempo Ayim fue derrotado y su ejército dispersado.

Los exploradores drow afirman que algunos guardias de los rescoldos aún vagan por las islas del mar Tronante, a la espera del regreso de su amo. Poco saben estos drow de que una gigantesca del

fuego llamada Jyanta está reuniendo a estos guardias dispersos, reclutándolos para sus propios fines aviesos.

LOS GUARDIAS DE LOS RESCOLDOS EN FAERÛN

Engendrados en las forjas de Mazoadusto, los guardias de los rescoldos castigan a los duergar que ofenden a Duerra de las profundidades. Enormes catacumbas se extienden bajo la ciudadela del Pensamiento, y de las cámaras de estos ardientes túneles ascienden espantosos alaridos de dolor, que se imponen incluso a la resonante risa de los torturadores guardias de los rescoldos.